

## 2 O Cinema e a Educação

Neste capítulo pretende-se fazer uma apresentação sobre o Cinema como recurso motivador para a construção de saberes na Educação. Segundo Roseli Pereira Silva,

Desde a descoberta, há mais de um século, o cinema encanta, provoca e comove milhares de pessoas em todo o mundo (...) estão aí incluídos muitos professores e alunos e, mesmo assim, o cinema ainda não tem “entrada franca” na escola.

(Silva, Roseli Pereira 2007, p.57)

A criação da arte cinematográfica abriu a possibilidade de veiculação de cultura para as gerações que não tinham acesso a escola formal, e que em sua maioria era analfabeta. O ensino, antes centrado na figura do professor que narrava de forma oral o seu saber aos alunos ou lançava mão apenas do recurso imagético do livro, poderia agora dispor do cinema. Entretanto, até o final do século passado o cinema ainda era pouco usado devido à complexa e cara tecnologia necessária para sua exibição; ao difícil transporte e montagem dos equipamentos e à necessidade de recursos humanos especializados, ainda escassos. A animação, posteriormente, veio motivar ainda mais o extenso público infantil, contudo, seu lugar nas salas de aula da escola ainda não está assegurado.

## 2.1. A Animação – linguagem, história e a motivação para as crianças

A animação é uma das linguagens do cinema. O ato de animar teve sua origem na China, onde se utilizava silhuetas feitas com as mãos, objetos e recortes de papelão para contar histórias. A técnica aperfeiçoou-se até a criação da lanterna mágica, um projetor de imagens fixas, criado no século XII. O cinema de animação, por sua vez, é uma linguagem tão antiga quanto o cinema com atores (*live action*) e consiste em dar “vida” ou movimento a desenhos, fotos, bonecos (*stop motion* ou *clay animation*, por exemplo), objetos, recortes e também através da animação computadorizada. Neste processo, atores só entram com suas vozes, como narradores ou como dubladores de personagens.

O cinema de animação, como se conhece hoje, só foi possível após os avanços tecnológicos do século XIX, com o advento da fotografia e o sequenciamento das quadros a quadro (fotogramas) em uma fita de celulose translúcida – a origem do cinema. Segundo Duarte:

Em 28 de dezembro de 1895, no Salão indiano do Grand Café, no n.14 do Boulevard des Capucines, em Paris, 33 espectadores assistiram, pasmos, às primeiras projeções de filmes feitos pelos inventores do cinematógrafo – os irmãos Lumière.  
(Duarte, 2009, p. 21)

O cinema foi aos poucos evoluindo e com ele a animação, ao ponto de alguns apostarem que o futuro da animação fosse ser na Educação, onde ela poderia ser mais útil e difundida. No manual “*Animated Cartoons*” o renomado animador Edwin George Lutz (1998, p. 2) diz: “o futuro da animação é a educação”. É sabido que este manual inspirou o trabalho do grande desenhista e animador Walt Disney.

Walt Disney, por sua vez, acreditava que o cinema, principalmente a linguagem da animação, seria capaz de sensibilizar e motivar crianças através de seus personagens. Reforçando esta

visão, Napolitano aposta na utilização do filme como sensibilização dizendo:

Um bom filme é interessantíssimo para introduzir um novo assunto, para despertar curiosidade e a motivação para novos temas. Isto facilita o desejo de pesquisa nos alunos para aprofundar o assunto do vídeo e da matéria.  
(Napolitano, 2003, p.34)

Vários autores de animação surgiram após a criação do cinema. Pode-se afirmar que o pioneirismo foi do francês Émile Reynaud (1892), inventor do praxinoscópio, um cone com aberturas laterais e desenhos na parte interna que permitia, ao ser girado, se ver através das aberturas os desenhos em movimento. Outros autores, apaixonados pela animação, forneceram suas importantes contribuições, como por exemplo o francês Émile Cohl que notabilizou-se com seu filme *Fantasmagorie* (1908), o argentino Quirino Cristiani com *El Mono Relojero* (1938), e a alemã Lotte Reiniger com *The Adventures of Achmed* (1926), explorando suas silhuetas feitas em recortes, todos eles contribuindo com o impulso necessário para que o interesse pela animação fosse ampliado. Ainda na era do cinema mudo, que terminou no final dos anos 20 do século passado, a animação passa a ser utilizada pela indústria do cinema de entretenimento e surge a profissão de animador. No final da década de 1920, em função dos aperfeiçoamentos tecnológicos, as animações mostram uma linguagem mais realista de um mundo imaginário, atribuindo movimentos mais perfeitos a seus personagens, parecendo possuir vida própria ou dando movimento ao inanimado - *animare* significa dar vida - passando a fazer parte do mundo imagético e simbólico das crianças, mas também encantando adultos.

Um dos personagens mais famosos deste período foi o Felix the Cat (1920), conhecido no Brasil como Gato Félix, do autor norte-americano Otto Messmer, produzido pela Paramount Studio, ainda em preto e branco, pois a cor somente surge no cinema, bem mais tarde, melhorando a linguagem e a qualidade de imagem e da

narrativa.

Ainda na década de 1920 surge Walt Disney, que vai revolucionando a arte de animar com novas técnicas, roteiros desenhos e com personagens como Branca de Neve e os Sete Anões; Cinderela; A Bela Adormecida; Mickey Mouse; Pateta; Pato Donald e outros. Segundo Maltin, (1987 *apud* Salgado 2005, p. 29), Disney inovou e aperfeiçoou ideias e técnicas que mudaram consideravelmente o curso da produção de desenhos animados.

A linguagem de Disney tentava copiar a realidade para a animação, dando personalidade aos seus personagens. A partir daí, verifica-se o surgimento de muitos animadores, a maioria copiando a técnica “disneyana”.

Nos anos 1940 as animações chegam às televisões americanas. Surgem autores como Walter Lantz, com seus personagens o Pica-Pau, a Família Urso e outros. No Brasil, somente nos anos 50 a TV se estabelece, trazendo animações já consagradas no exterior.

A Warner Bros e a MGM se tornam os principais estúdios norte-americanos a produzir animações (*cartoons*). Os personagens que se destacaram naquele período foram Piu-Piu, Patolino, Gaguinho, Pernalonga, Frajola, Papa-Léguas, e outros.

Dois autores de animação que não se pode deixar de citar foram William Hanna e Joseph Barbera, que começaram seu trabalho no estúdio de animação da Metro-Goldwyn-Mayer e terminaram com estúdio próprio, em Los Angeles, chamado Hanna-Barbera, desenvolvendo personagens especialmente para a linguagem televisiva a partir de 1957. Tom e Jerry, Dom Pixote, Zé Colméia, Os Flintstones, Manda Chuva, Os Jetsons e, no final da década de 1960, Scooby-Doo. Assim, a animação entrava de vez no circuito comercial, aliando-se aos fabricantes de brinquedos. Segundo Maltin:

Após alguns anos de ostracismo, marcados por repetições de personagens e histórias, redução dos movimentos e do investimento na animação da personalidade, em 1985, a

indústria do desenho animado se apresenta, muito mais do que antes, como um negócio atrelado principalmente ao consumo de brinquedos. Nesse momento, os produtores de animação para a televisão começam a trabalhar em parceria com os produtores de brinquedos.

(Maltin *apud* Salgado 2005, pág.76)

Nos anos 1960 a cultura oriental invade o mercado de animação, disputando interesses puramente econômicos com os norte-americanos, trazendo os desenhos animados japoneses (animes), inspirados nas suas histórias em quadrinhos (mangás), com personagens muito mais rígidos em seus movimentos, visando em sua linguagem simbolizar os movimentos e não propriamente descrever as ações, usando até mesmo sequências de imagens paradas, com narrativas velozes e roteiros menos elaborados, cujo intuito precípuo era conseguir mercado na área de produtos para crianças. Trazem, assim, personagens como Samurai X (de Nobuhiro Watsuki), Dragon Ball (de Akira Toriyama), a franquia Pokémon (de Ken Sugimori) e outros.

Com o tempo, devido ao excesso de exposição, os desenhos animados japoneses viram modismo e conseguem penetrar no mundo adulto, com personagens criados especialmente para este público e com roteiros envolvendo muito sexo e violência. Por exemplo, pode-se citar o desenho Astro Boy feito para a TV japonesa por Osamu Tezuka em 1963, cujos personagens possuem olhos exagerados e todas as expressões dos rostos são maximizadas para aumentar a expressividade, usando-se ainda efeitos gráficos como linhas, que dão a impressão de velocidade e onomatopéias, alternando planos, enquadramentos e dividindo as animações em capítulos, linguagem própria para a TV da época. Pode-se destacar ainda as animações *Speed Racer*, de Tatsuo Yoshida sobre corrida de carros e a série *Monster Rancher*, inspirada nos videogames de mesmo nome e desenvolvida pela Tecmo, que conta a história de um menino viciado em videogames que, ao tentar jogar um novo jogo, é transportado para dentro do mesmo e passa a viver uma série de aventuras, com luta contra monstros, brigas de animais etc.,

afastando-se completamente da magia, poesia e sedução existentes nas animações de Disney.

No Brasil o cinema de animação começa, muito timidamente, com alguns pioneiros como o cartunista Álvaro Marins, conhecido como Seth (1917) com suas charges animadas criticando a política; Loureiro e Storni (1917) com o filme Traquinices de Chiquinho e seu inseparável amigo jagunço; Luiz Sá (1938) com o filme “As Aventuras do Virgolino e Virgolino apanha” dentre outros. Seu crescimento se deu a partir da década de 1950 com a publicidade, exigindo um aperfeiçoamento especial para adequar-se à mídia televisiva. Autores de animação, como quase todos os profissionais do ramo, inspiraram-se muito em Disney, para depois buscar linguagem própria. Pode-se citar alguns exemplos como Anélio Latini Filho, com o seu longa “Sinfonia Amazônica” (1953), em que mostrava nossas lendas amazônicas, ainda com uma linguagem bem parecida com a de Disney; o filme “Piconzé” (1972), primeiro longa-metragem colorido de animação feito no Brasil pelo japonês Ypê Nakashima, aqui radicado; “Presente de Natal” (1971) produzido por Álvaro Gonçalves; “Cassiopéia” (1996) dirigido por Clóvis Vieira totalmente feito em computação gráfica e ainda Maurício de Souza, com seus personagens Mônica, Cascão e Cebolinha, de histórias em quadrinhos, , levados às telas nos anos 80, dentre outros. Todos os exemplos citados utilizam linguagem bem nacional, mas com técnica disneyana, A animação brasileira, começa, entretanto, a ser conhecida internacionalmente apenas com o filme “Meow!”, de Marcos Magalhães – premiado em Cannes em 1982. Marcos Magalhães foi também um dos idealizadores e atualmente ainda dirige o festival Anima Mundi, o maior evento de animação do país. Recentemente, acompanhando uma preocupação mundial, percebe-se um interesse maior nos curtas e longas de animação brasileiras em abordar temas sobre ecologia e cidadania e alguns poucos sobre saúde. Nas últimas animações de Maurício de Souza, por exemplo, a cidadania aparece de forma enfática, assim como em outras animações facilmente acessíveis na internet.

Alguns brasileiros têm se preocupado em regulamentar a profissão de animador e profissionalizar cada vez mais o setor.

Segundo Moreno:

Walbercy Camargo fundou a ABRACAM (Associação Brasileira de Cinema de Animação) numa tentativa de abrir espaços, no Brasil, para filmes de animação especialmente de curta-metragem, não apenas para a propaganda, mas sobretudo para o entretenimento.

(Moreno, 1978 *apud* Fusari, 2002, p.10, p.48)

Na década passada, em 2003, foi criada a ABCA (Associação Brasileira de Cinema de Animação) com a intenção de promover e estimular, junto ao público em geral e às indústrias de cinema, televisão e comunicação audiovisual, as atividades profissionais da animação, da criação à distribuição, com representantes em quase todos os estados do Brasil.

É conhecida a influência da linguagem da animação na organização simbólica do público infantil e as consequências dessa influência a partir do conteúdo ideológico das tramas apresentadas nelas. É fato que crianças se motivam e copiam os simbolismos de seus heróis animados e a indústria de entretenimento, valendo-se disto, produz constantemente animações com novos textos (roteiros) e personagens e neste bojo lançam, numa mensagem persuasiva, moda e produtos, logo assimilados pelas crianças e jovens. Tais personagens, heróis e heroínas, passam a estar presentes em ilustrações de cadernos, camisetas, bonés, figurinhas, tênis, brinquedos, jogos, mochilas etc., construindo novos consumidores, orientados pelo capitalismo consumista. É o apelo à fantasia, seduzindo, produzindo sentidos e atuando na construção da identidade do indivíduo e de sua subjetividade. O “ser” perde o seu valor e tem o seu lugar tomado pelo “ter”. Segundo Niemeyer (2003, p.18): “Diga-me o que usas que eu te direi quem és”.

Vê-se também crianças imitando comportamentos dos personagens de animações da TV, como dançar ou chutar, reproduzindo a maneira como eles agem e até mesmo os sons onomatopaicos por eles emitidos: “*Crash!; Bum!; Ugh!; Pow!*”

Diante da constatação deste poder persuasivo da animação, ensinar um conteúdo se torna mais fácil, quando este vem acompanhado de uma história que cativa, envolva e permita que não só a história não seja esquecida, como também o conteúdo a ela atrelado. Esta prática, de associação de um conteúdo a uma história, é muito utilizada por profissionais de cursos de memorização, sendo empregada largamente em seu ensino. No parecer de Montigneaux:

O imaginário detém lugar importante no cotidiano da criança. É a um tempo uma maneira de liberar suas angústias ou tensões acumuladas, mas é igualmente para ela um meio de conhecer a realidade, de se projetar e “de imaginar a vida”. A imagem, por sua função simbólica (como sinal, ela representa um objeto), abre o imaginário da criança e é também uma verdadeira fonte de prazeres para esta. A imagem toca sua sensibilidade e entra em “ressonância” com seu mundo interior e suas experiências pessoais. Enfim, a imagem participa ativamente na representação do mundo para a criança pelo fato de estimular sua memória visual.  
(Montigneaux, 2003, p.63).

Além deste fato, podem-se destacar as situações vivenciadas pelas crianças na escola. A socialização que ocorre entre elas em sala de aula – tornando-as parte de um grupo – leva o indivíduo a seguir o comportamento da maioria do grupo – facilitando a absorção de conteúdos que por ventura sejam ensinados com o recurso da animação. Desta forma, se torna possível uma maior aceitação em mudanças comportamentais se a maioria do grupo assimilar as propostas apresentadas utilizando-se a linguagem audiovisual. Sobre este particular, Norbert diz:

[...] Os seres humanos individuais ligam-se uns aos outros numa pluralidade, isto é, numa sociedade [...] essas sociedades entendem a si mesmas: em suma, a autoimagem e a composição social – aquilo que chamo *habitus* – dos indivíduos.  
(Norbert, 1994 p.8 e 9)

A seguir, apresentamos um panorama de como a animação para a Educação, no Brasil e no Mundo, tem contribuído para o desenvolvimento de alguns projetos importantes.

## 2.2. Animações para a Educação no Brasil e no Mundo.

A inserção da imagem cinematográfica em sala de aula não é recente, pois desde a década de 1920 já se discutia a possibilidade de sua utilização para fins educacionais quando, em 1936, foi criado o Instituto Nacional de Cinema Educativo (INCE) – primeiro órgão governamental voltado para o cinema - criado pelo Presidente Getúlio Vargas e dirigido pelo antropólogo Roquete-Pinto, a discussão se intensificou. Desde essa época, até 1967, vários filmes foram produzidos, sendo o cineasta Humberto Mauro (1897-1983) responsável por 357 filmes, dos quais os mais famosos são: “Manhã na Roça - o carro de bois” e “O João de Barro”. Tais iniciativas, apesar de serem desenvolvidas com poucos recursos financeiros e técnicos, trouxeram ao grande público a visão de como se vivia no interior do nosso país. Especificamente, utilizando-se da linguagem da animação (*stop motion*) pode-se citar o conhecido filme “A velha a fiar”, do mesmo cineasta, com duração de 6 minutos, produzido em 1964, mostrando a ação de diversos animais em um dia a dia na fazenda, atrapalhando uma velha que fia.

Humberto Mauro, já naquela época, via na animação um recurso educativo a ser explorado. Assim também o fez, no início do século XX, o norte-americano Winsor McCay, (1869-1934) mostrando em seu desenho animado “*How a mosquito operates*” (1912), os agravos que sofrem os homens com o ataque deste inseto, mas, exibindo-o apenas para um círculo fechado de amigos. É esta uma das primeiras animações sobre o tema saúde que se tem registro. Também seu compatriota David Fleischer, criador da famosa personagem Betty Boop em 1927, mostra em seu filme “*Now you’re talking*” um telefone que fica doente. Outro ainda, o polonês Vladislav Starevich, fez várias animações sobre insetos em *stop motion*, sendo uma delas “*The Insects’ Christmas*” (1913).

Um outro exemplo de animação sobre Saúde, e bem atual, é a animação intitulada “Fruta é bom demais!”, com os personagens

Mônica e sua turma, de Maurício de Souza, que ensina para crianças noções de alimentação saudável. A animação pode ser conferida no DVD anexo ao volume desta pesquisa.

Duas outras animações educativas, que embora não sejam sobre saúde merecem a nossa atenção, são: o curta animado “*The Dot and the line*” e o média-metragem educativo “*Donald in Mathmagic Land*”. “*The Dot and the line*”, dirigido por Chuck Jones em 1965, conta a história de uma reta que se apaixona por um ponto, mas para que ela consiga conquistá-lo ela precisa aprender a se expressar. Para tanto ela cria curvas e ângulos. Vários elementos das disciplinas de Matemática são abordados no filme, enquanto o espectador fica torcendo pela reta apaixonada. Já o “*Donald in Mathmagic Land*”, conhecido no Brasil como “Donald no país da Matemática”, foi criado por Walt Disney. No filme, Donald, a famosa personagem de Walt Disney, se depara com um mundo gigantesco, cheio de elementos ligados à Matemática, principalmente à Geometria. Aliás, não é raro o uso dessa produção nas aulas de Desenho Geométrico, pois o carisma dos personagens leva ao interesse.

Esta empatia entre espectador e personagens, especificamente no cinema de animação, sempre esteve presente. Pode-se citar, por exemplo, *Mickey Mouse* (1928), *Pateta* (1932) e *Pato Donald* (1934), todos despertando com suas histórias enorme empatia em seus espectadores.

A criação de uma história, usando-se um personagem carismático ou já conhecido e estimado, permite que um determinado elemento, além de se tornar concreto, ganhe personalidade. E, dependendo de como for abordado, pode associar a afeição do espectador em relação à personagem, ao filme, facilitando a absorção de um determinado conteúdo implícito ou explícito na narrativa.

Sendo assim, o desenvolvimento de animações com caráter educacional tem se apresentado como um novo desafio para os produtores de conteúdo. Poucas iniciativas têm sido tomadas com o

intuito de desenvolver roteiros, personagens e animações como apoio à Educação e em particular, pouquíssimas, para a Educação em Saúde.

Especificamente em relação a personagens de animação criados sobre temas relacionados à saúde, não se pode esquecer o popular personagem animado Sujismundo e sua turma. Criado pelo publicitário Ruy Perotti na época do Regime Militar no Brasil (1964-1985). Sujismundo foi protagonista de algumas campanhas publicitárias do governo, voltadas para a saúde. Segundo Ribeiro:

Da mesma forma, a campanha em animação que visou orientar a população sobre noções básicas de higiene e saúde, permaneceu na memória da sociedade. Estes filmetes ficaram conhecidos pelo público por seus personagens: Sujismundo, Sujismundinho e Doutor Prevenildo. [...] Havia uma preocupação dos líderes do regime militar em aproximar-se do público infanto-juvenil. [...] Em um dos documentos pesquisados a tese estava fundamentada em “dados estatísticos” que demonstravam que os jovens de todo o mundo, inclusive os jovens brasileiros, tinham um contato cada vez mais intenso com televisores. (CPDOC, 1974). Os filmes de saúde e higiene realizados pelo Regime Militar pretendiam educar aqueles que não tinham acesso ao ensino oficial nem às noções básicas de higiene. Tal fato é observado nos temas que abordavam a importância da construção de fossas, por exemplo. (Ribeiro, 2004 p. 39)

Sujismundo foi uma iniciativa isolada de se produzir um produto de mídia para a saúde. Encontra-se atualmente uma grande variedade de produtos multimeios, em CD ou DVD, para a Educação. Também existe disponibilidade online, através da internet, porém, quase nada com o tema “Educação em Saúde”. As escolas ainda não lançam mão, com intensidade, destes produtos para ensinar, aliando estas novas tecnologias para entreter com o ensino, como defendem os adeptos do *Edutainment* (em português, um hibridismo entre educação+ entretenimento, ou seja: entretenimento educacional). O *Edutainment* é uma forma de entretenimento desenhado tanto para educar como para divertir. O *Edutainment* busca instruir ou socializar sua audiência passando lições através de formas familiares de entretenimento: programas de

TV, computador, filmes, músicas, *websites*, *softwares* multimídia, games, etc.

Os jogos sempre estiveram presentes em várias civilizações, em várias culturas, como as corridas de bigas na Antiguidade ou as justas entre os nobres da Idade Média, Até mesmo a caça e a pesca podem ser praticados como jogos lúdicos. Na era digital, os jogos eletrônicos, que usam o recurso da linguagem da animação, estão cada vez mais presentes, influenciando crianças, adolescentes e adultos. Pode-se citar como exemplos, os jogos feitos em animação “Colheita Feliz” e “A Fazenda”, disponíveis na internet, que ensinam seus jogadores a cuidar de colheitas e animais, dando a eles noções de responsabilidade, planejamento econômico, ecologia e familiaridade com a vida rural.

Contudo, verifica-se que a maioria das escolas lança mão de jogos e animações por puro entretenimento, e deixa de usar este recurso para ensinar conteúdos saudáveis para a melhoria de vida destas crianças e conseqüentemente de suas famílias.

A procura dos alunos por animações é grande. O Anima Mundi, o mais importante festival de animação que se realiza anualmente em nosso país, está sempre lotado de crianças e adultos.

O festival revela novos animadores, diretores, roteiristas, produtores e convida também profissionais de outros centros cinematográficos da Europa e da América do Norte para exibirem suas animações. Nesse evento, onde inclusive são ministradas oficinas de animação, inúmeros resultados exploram esta arte não só como meio de entretenimento, mas também como forma educativa, adotando uma linguagem voltada para a reflexão sobre a responsabilidade social, melhoria da qualidade de vida e sobre questões relacionadas ao meio ambiente. Animações com temas voltados para o meio ambiente têm sido cada vez mais apresentadas, despertando grande interesse. Acreditamos que esse interesse possa também ser canalizado para a Educação em Saúde.

## ***Tornando a sala de aula mais animada***

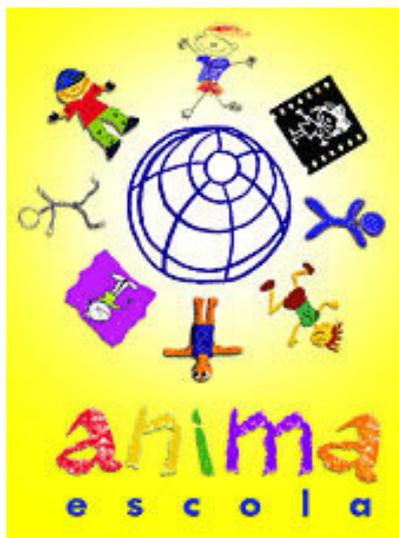
### **Anima Escola**

Uma das ações associadas ao festival Anima Mundi é o projeto Anima Escola, que desenvolve trabalhos educativos a partir da exibição de animações em escolas, inclusive ensinando alunos e professores a realizarem, juntos, animações, explorando a linguagem. É um projeto de capacitação em animação, especialmente concebido para as escolas, que pretende demonstrar o potencial educacional do cinema de animação e incentivar seu uso como instrumento didático, invertendo o papel das crianças diante das animações, antes apenas passivo, para uma atitude mais ativa.

A proposta do projeto é capacitar o professor tanto no conhecimento quanto no uso de equipamentos (materiais para desenho, colagem, modelagem e programas de informática) voltados para a produção e orientação das animações dos alunos na sala de aula.

O programa está estruturado em cinco módulos que podem ser flexibilizados, dependendo da necessidade da escola ou do professor. No projeto, o professor e os alunos trabalham juntos na criação da animação. Criam roteiros, desenvolvem personagens, cenários e a trilha sonora. Desta forma, o objetivo de fomentar no aluno o desejo tanto pela pesquisa de um determinado assunto quanto o de dar a ele uma perspectiva em relação à profissão de animador é alcançada.

O acesso ao projeto, para que uma escola faça parte do Anima Escola, é possível pelo site oficial: <http://www.animamundi.com.br>.



Cartaz do projeto Anima Escola

### **MultiRio**

Além do projeto Anima Escola, outras iniciativas que estabelecem uma relação entre animação e a educação podem ser citadas. Por exemplo, a Prefeitura do Rio de Janeiro, através da sua empresa MultiRio – Empresa Municipal de Multimeios , produz filmes e vídeos, inclusive de animação, para a educação. Entre as séries televisivas que a MultiRio produz desde sua criação, há um vasto material dirigido à criança e ao adolescente que envolve de conteúdos específicos relacionados ao currículo escolar a releituras de lendas brasileiras produzidas em animação com a participação de alunos da rede pública.

Neste projeto, os alunos das escolas municipais criam as histórias sob a orientação de seus professores e de uma equipe de profissionais de animação. A seguir, essas histórias são transformadas em animações, pelos profissionais da MultiRio.

Na série televisiva “Juro que vi, vários personagens do nosso folclore foram resgatados, usando-se a linguagem da animação. Os episódios mais significativos da série são: O Boto, Iara, O Saci, O Curupira e Matinta Perera<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> Esta série já obteve prêmios nacionais e internacionais, que podem ser consultados no site



Cartaz do filme "O Boto"

### Vídeo Saúde

Outra iniciativa é a Vídeo Saúde da Fiocruz – Fundação Oswaldo Cruz, no Rio de Janeiro, que distribui material audiovisual atendendo às demandas nas áreas de ensino e pesquisa em saúde. A Vídeo Saúde Distribuidora possui mais de quatro mil títulos e é procurada por muitos usuários como escolas, instituições do Sistema Único de Saúde (SUS), entidades privadas, organizações não-governamentais e comunitárias, além de usuários individuais. Alguns trechos de seus vídeos podem ser acessados *online*. Segundo o site da Fundação Oswaldo Cruz<sup>2</sup>,

O Selo Fiocruz Vídeo é uma marca de difusão de audiovisuais sobre saúde pública e ciência e tecnologia em saúde, que conta com a chancela, o reconhecimento e a tradição da Fundação Oswaldo Cruz. Fruto de uma parceria entre a Vídeo Saúde Distribuidora e a Editora Fiocruz, o selo foi criado para popularizar e democratizar o acesso da população ao conhecimento dos principais problemas de saúde pública brasileiros. Sob a responsabilidade comercial da Editora Fiocruz, estão à venda DVDs especialmente selecionados, a baixo custo, em livrarias, bancas de jornal, congressos, feiras, universidades, etc.

<http://www.educacaopublica.rj.gov.br/biblioteca/educacao/0223.html>.

<sup>2</sup> <http://www.fiocruz.br>



Com esta iniciativa, a Fiocruz disponibiliza e estimula a utilização destes recursos inovadores para a Educação em Saúde.

Paralelamente ao despertar do interesse pela linguagem da animação, a evolução das novas tecnologias facilitou o acesso e a aquisição de equipamentos pelas escolas e pelas pessoas em geral. Isso dinamizou a produção de novos conteúdos deste gênero chegando ao meio acadêmico. Foi criado, por exemplo, o curso de Pós-graduação em Animação na PUC-Rio - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, além de cursos de animação e de games em outras universidades em todo o Brasil voltados para a formação de profissionais para atender as demandas do mercado.

### **NADA–Núcleo de Arte Digital e Animação da PUC-Rio**



O NADA<sup>3</sup> tem desenvolvido oficinas de animação para crianças com necessidades especiais no âmbito do projeto Animação Especial. É um projeto desenvolvido para promover a utilização

---

<sup>3</sup> <http://www.dad.puc-rio.br/nada>

deste recurso através do formato de oficinas, como técnica para o desenvolvimento pessoal e integração social, focado especialmente nas escolas inclusivas. Essas oficinas consistem na realização de uma animação, desde a conceituação do roteiro, criação e manipulação dos personagens, até a captura de imagens através dos programas livres Ubuntu e MUAN, de forma totalmente independente. O objetivo do projeto é divulgar esta metodologia e tecnologia para que as escolas possam utilizá-las como apoio pedagógico para suas aulas.

### **Núcleo de Animação de Campinas**

Por último, pode-se citar o Núcleo de Cinema de Animação de Campinas<sup>4</sup>, São Paulo, que trabalha com oficinas de animação para alunos da rede pública, desenvolvendo uma didática de ensinar e produzir animações com crianças. O Núcleo percorre diversas regiões do Brasil, trabalhando com crianças urbanas, pantaneiras e indígenas, atingindo todos os níveis sociais.

Outras iniciativas pontuais em todo o país cada vez mais são registradas, aumentando consideravelmente o número de pessoas dedicadas à exploração da animação como expressão e linguagem.

A atuação do autor desta dissertação em algumas das iniciativas mencionadas acima, como animador auxiliar nas oficinas do NADA e como produtor de vídeos educativos para a Vídeo Saúde, nos leva a acreditar no potencial da animação como um meio educativo em saúde que merece ser estudado. Essas importantes iniciativas relatadas motivaram a continuidade do trabalho com o olhar na Educação em Saúde, como veremos a seguir.

---

<sup>4</sup> <http://www.mamcampinas.com.br/de-1970-a-1979/194-nucleo-de-cinema-de-maçã-1975.html>